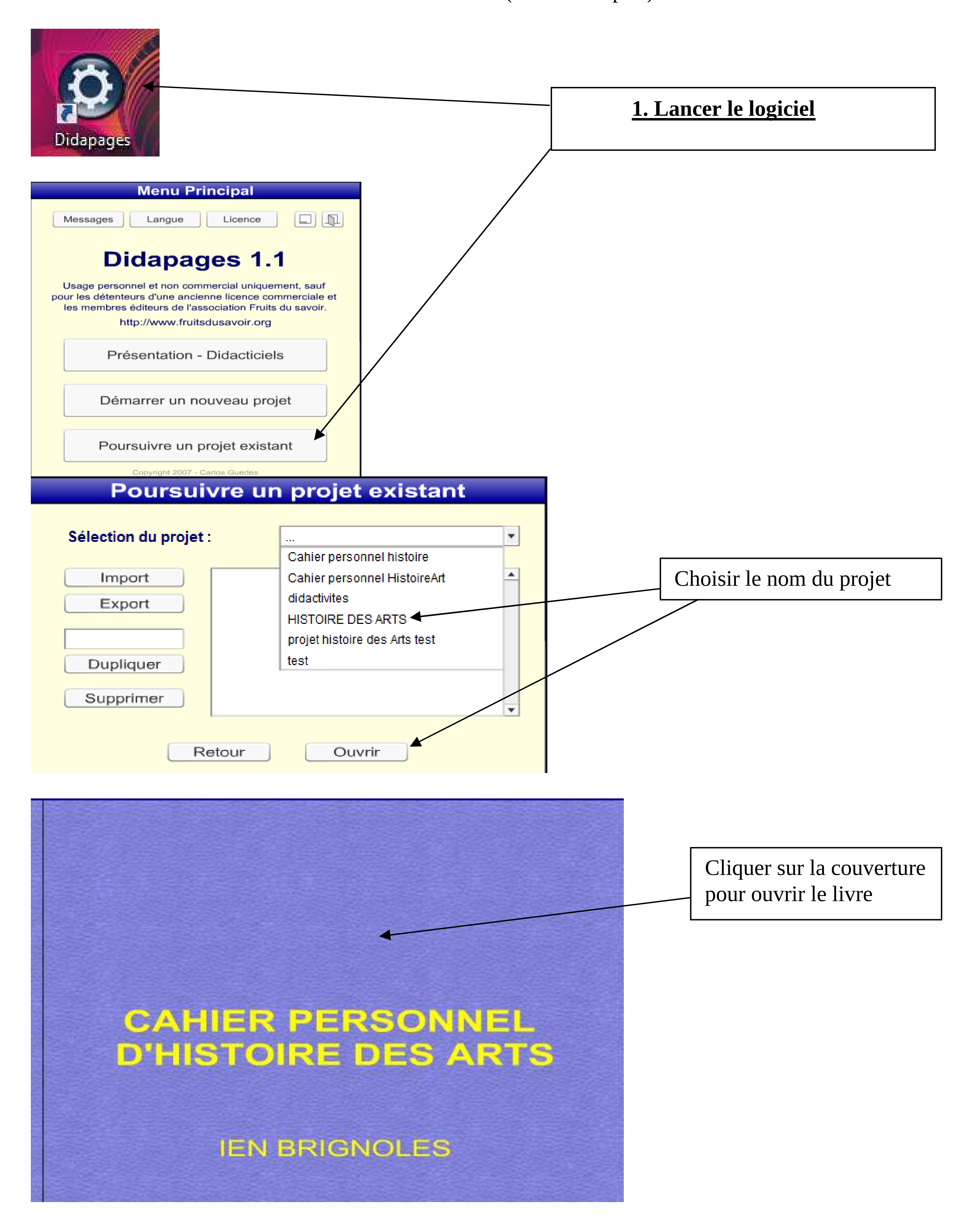
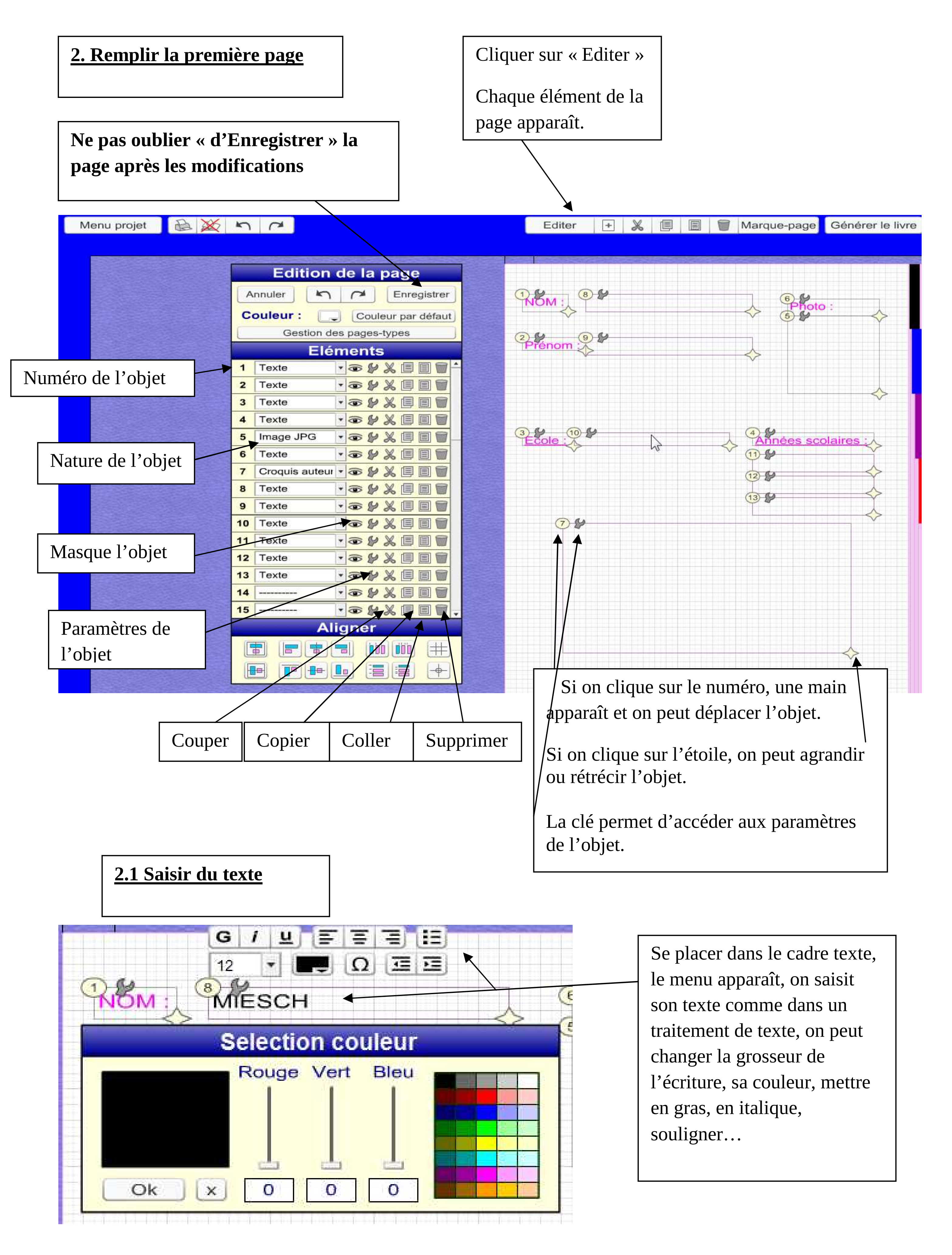
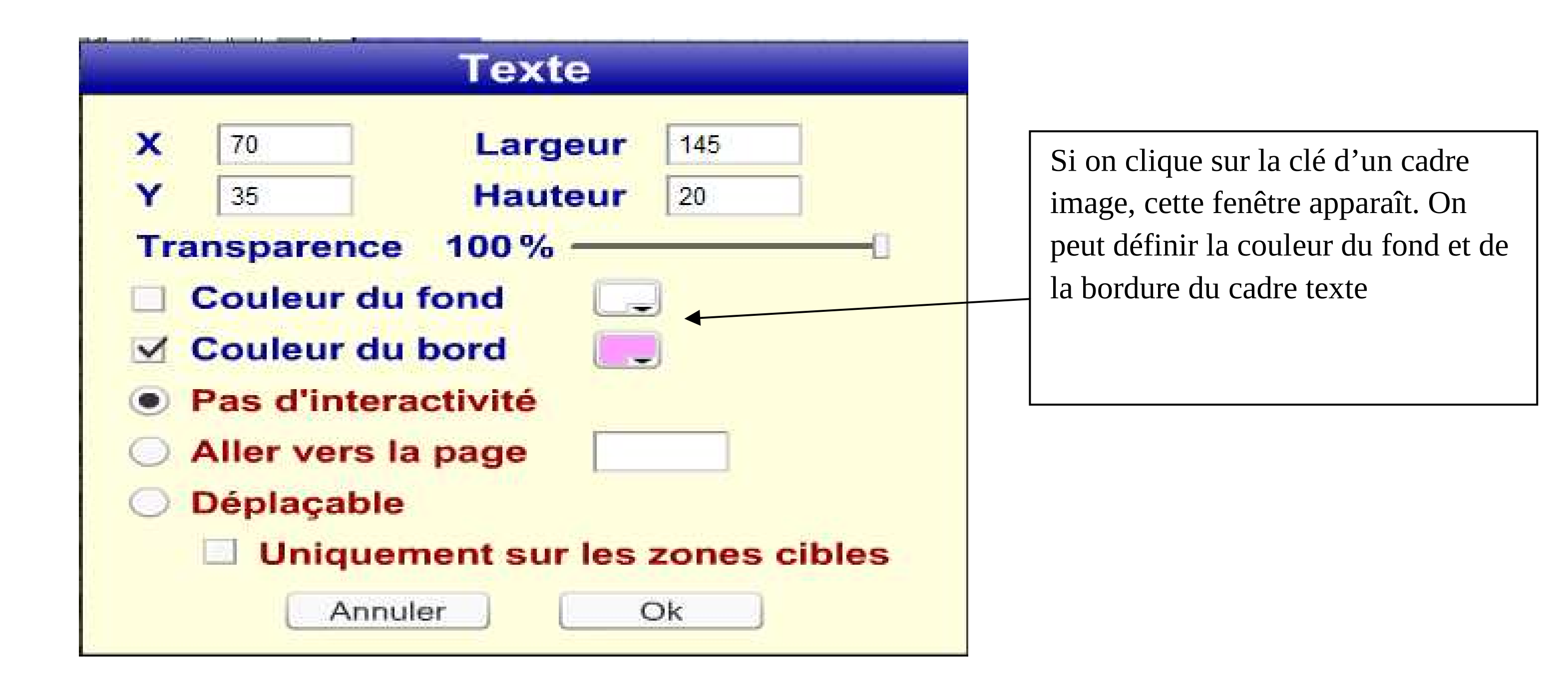
CAHIER D'HISTOIRE DES ARTS

DIDAPAGES (mode d'emploi)




2. Remplir la première page
Cliquer sur « Editer »
Chaque élément de la page apparaît.
Ne pas oublier « d'Enregistrer » la page après les modifications
Menu projet
Editer
Marque-page
Générer le livre
Edition de la page
Annuler
Enregistrer
Couleur :
Couleur par défaut
Gestion des pages-types
Eléments
1 Texte
2 Texte
3 Texte
4 Texte
5 Image JPG
6 Texte
7 Croquis auteur
8 Texte
9 Texte
10 Texte
11 Texte
12 Texte
13 Texte
14 ----------
15 ----------
Aligner
Numéro de l'objet
Nature de l'objet
Masque l'objet
Paramètres de l'objet
Couper
Copier
Coller
Supprimer
NOM :
Prénom :
Photo :
Ecole :
Années scolaires :
Si on clique sur le numéro, une main apparaît et on peut déplacer l'objet.
Si on clique sur l'étoile, on peut agrandir ou rétrécir l'objet.
La clé permet d'accéder aux paramètres de l'objet.
2.1 Saisir du texte
G
I
U
12
NOM :
MIESCH
Selection couleur
Rouge
Vert
Bleu
Ok
x
0
0
0
Se placer dans le cadre texte, le menu apparaît, on saisit son texte comme dans un traitement de texte, on peut changer la grosseur de l'écriture, sa couleur, mettre en gras, en italique, souligner…



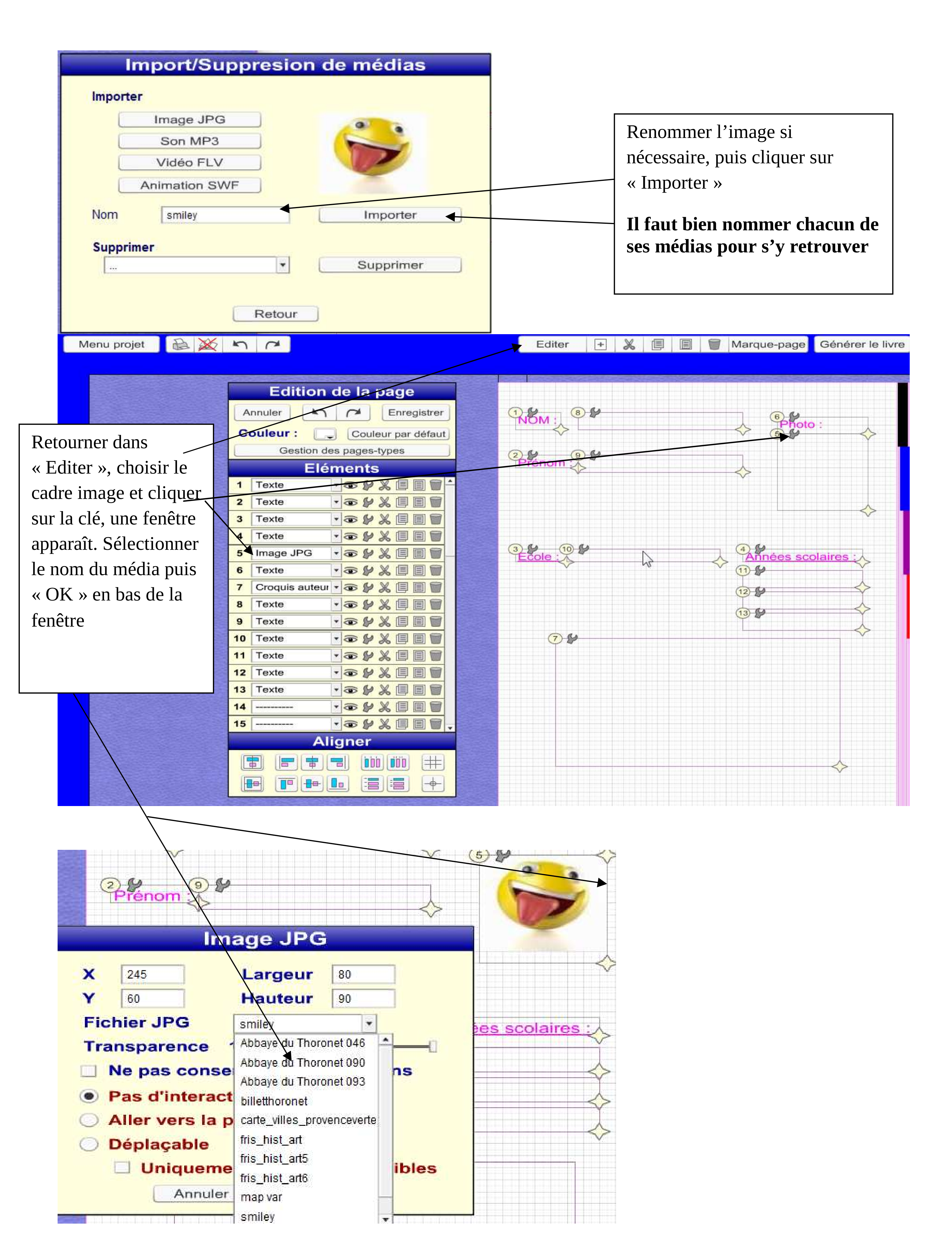
Si on clique sur la clé d'un cadre image, cette fenêtre apparaît. On peut définir la couleur du fond et de la bordure du cadre texte

2.2 Insérer une image

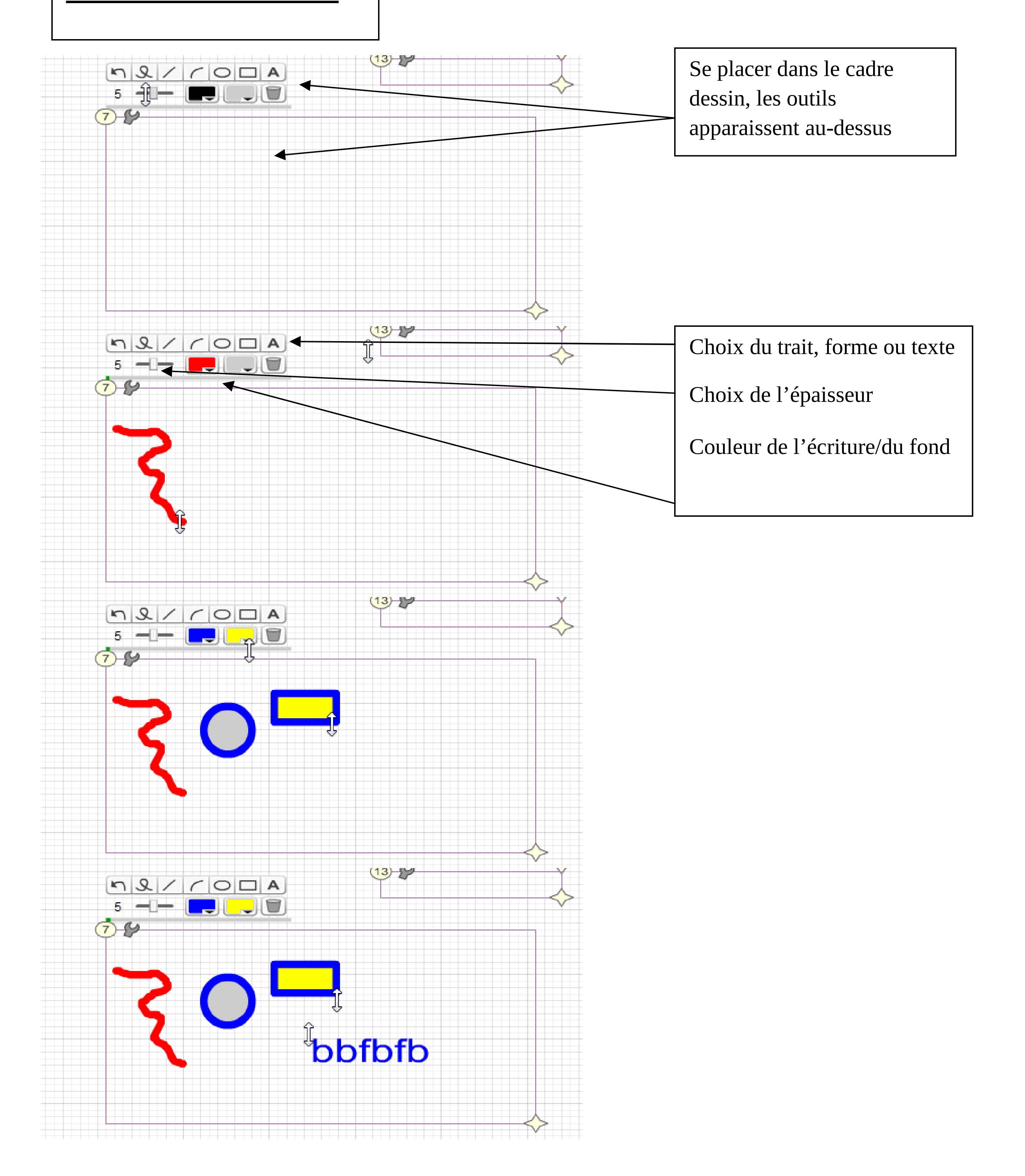
Il faut créer des dossiers dans l'ordinateur contenant les photos, images, sons, vidéos que l'on veut utiliser dans le livre puis importer chaque média dans Didapage comme ci-dessous :

Aller dans « Menu projet », « Médias »

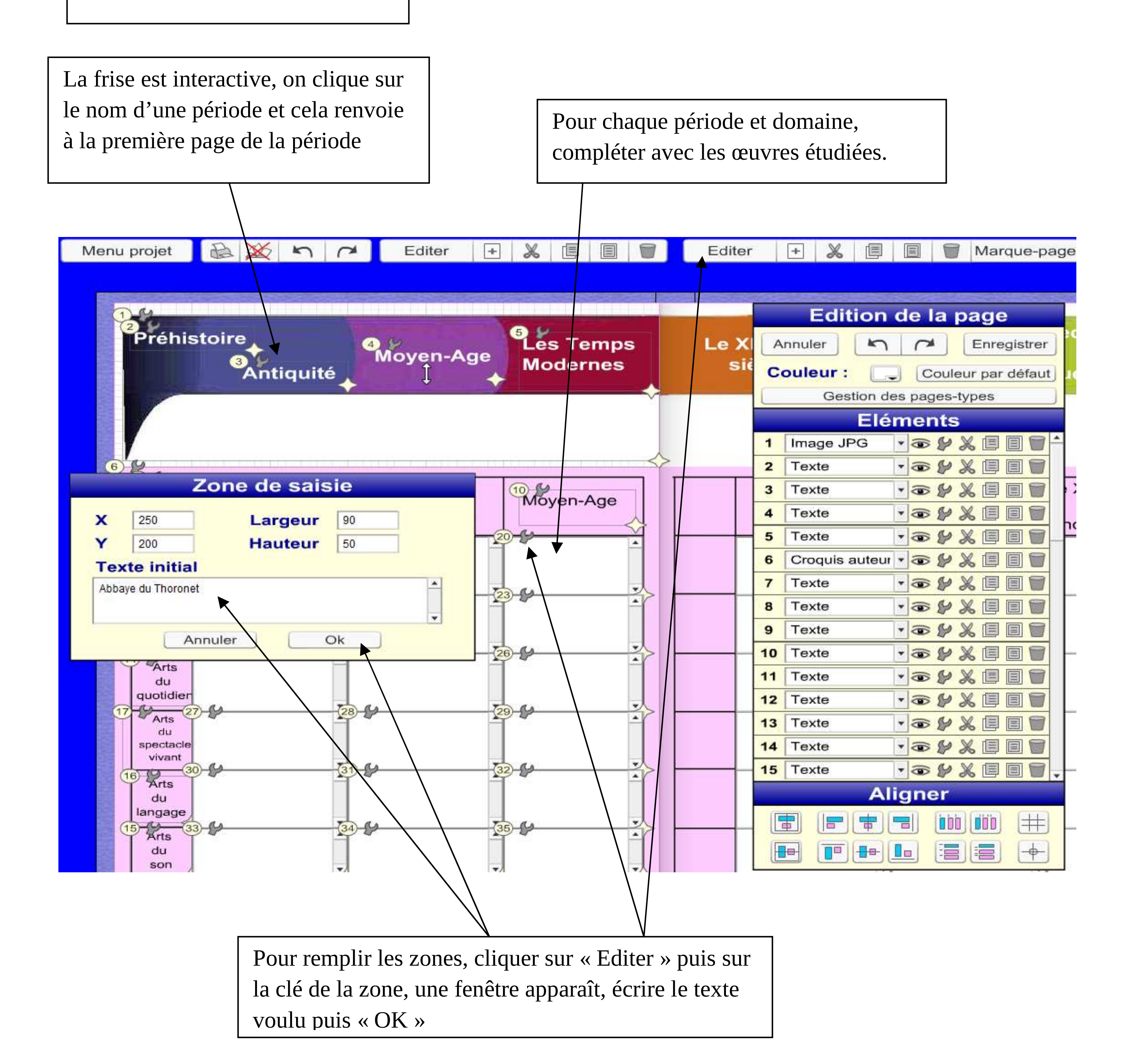
Choisir ce que l'on veut importer, une fenêtre apparaît, chercher le média dans l'ordinateur, puis cliquer sur « Importer »


Import/Suppresion de médias
Importer
Image JPG
Son MP3
Vidéo FLV
Animation SWF
Nom
smiley
Importer
Supprimer
Supprimer
Retour
Renommer l'image si nécessaire, puis cliquer sur « Importer »
Il faut bien nommer chacun de ses médias pour s'y retrouver
Menu projet
Editer
Marque-page
Générer le livre
Edition de la page
Annuler
Enregistrer
Couleur :
Couleur par défaut
Gestion des pages-types
Eléments
1 Texte
2 Texte
3 Texte
4 Texte
5 Image JPG
6 Texte
7 Croquis auteur
8 Texte
9 Texte
10 Texte
11 Texte
12 Texte
13 Texte
14 ----------
15 ----------
Aligner
Retourner dans « Editer », choisir le cadre image et cliquer sur la clé, une fenêtre apparaît. Sélectionner le nom du média puis « OK » en bas de la fenêtre
NOM :
Photo :
Prénom :
Ecole :
Années scolaires :
Image JPG
X
245
Y
60
Largeur
80
Hauteur
90
Fichier JPG
smiley
Transparence
Abbaye du Thoronet 046
Abbaye du Thoronet 090
Abbaye du Thoronet 093
billetthoronet
carte_villes_provenceverte
fris_hist_art
fris_hist_art5
fris_hist_art6
map var
smiley
Pas d'interact
Déplaçable
Annuler

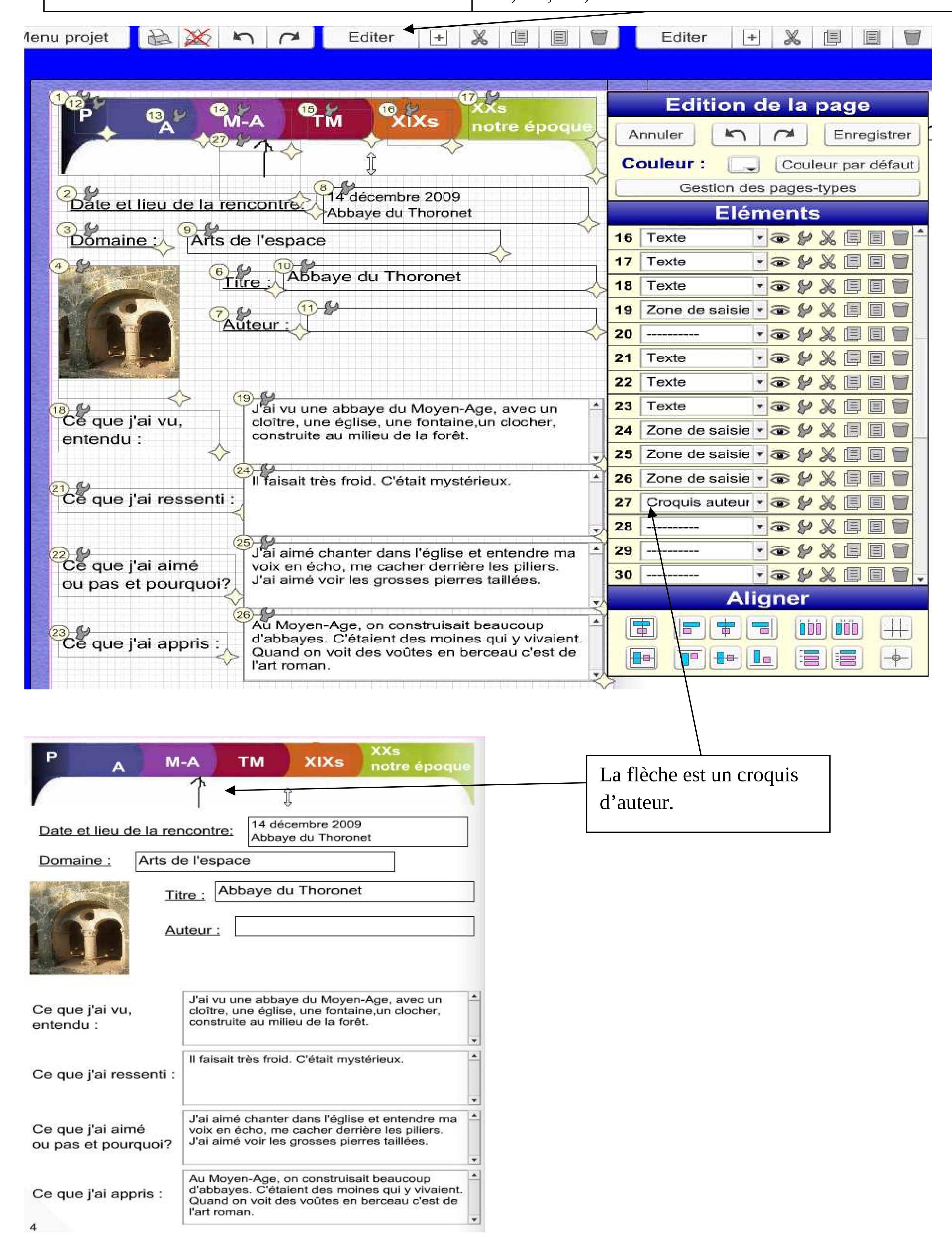
2.3 Créer un dessin d'auteur



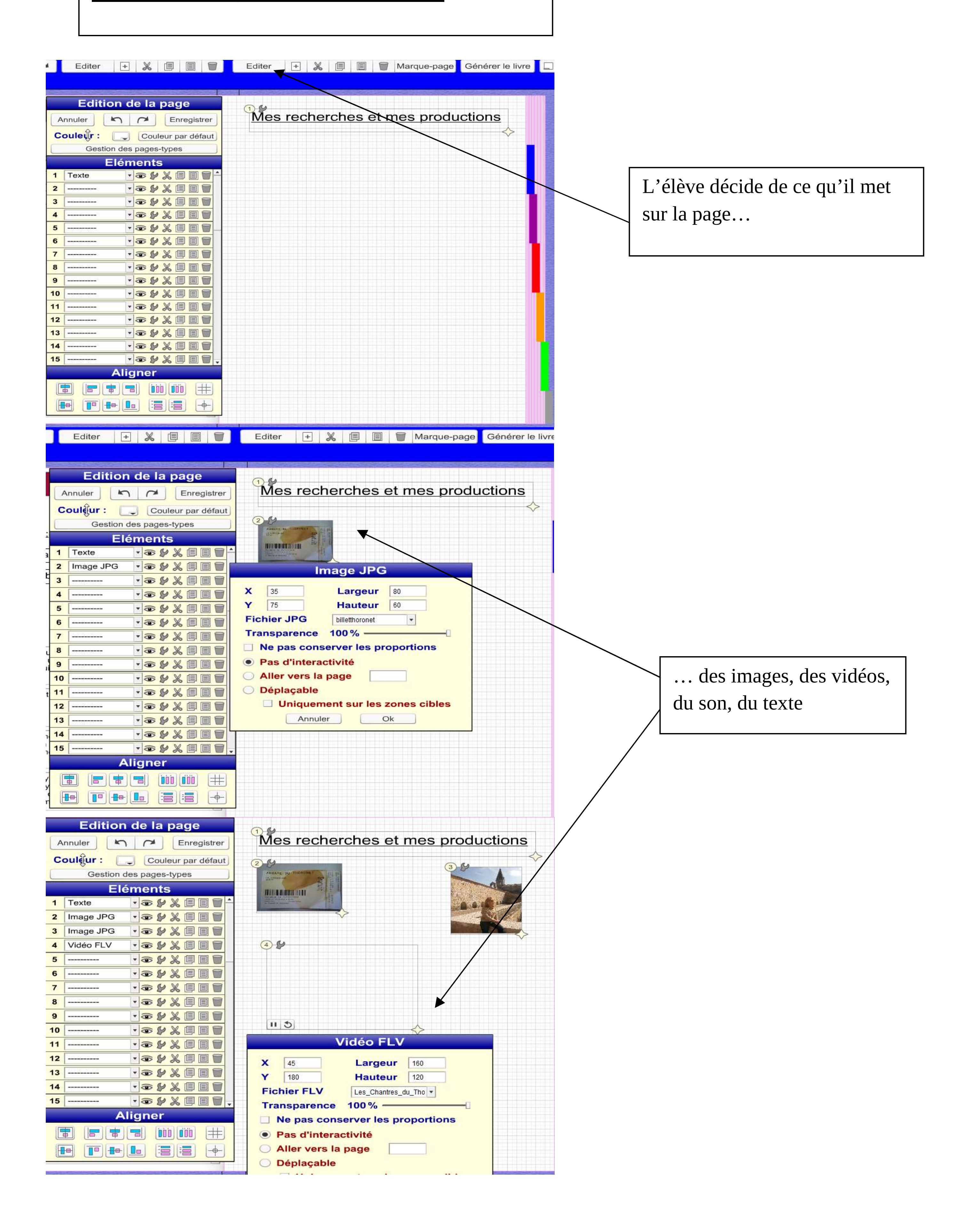
3. Remplir la deuxième page

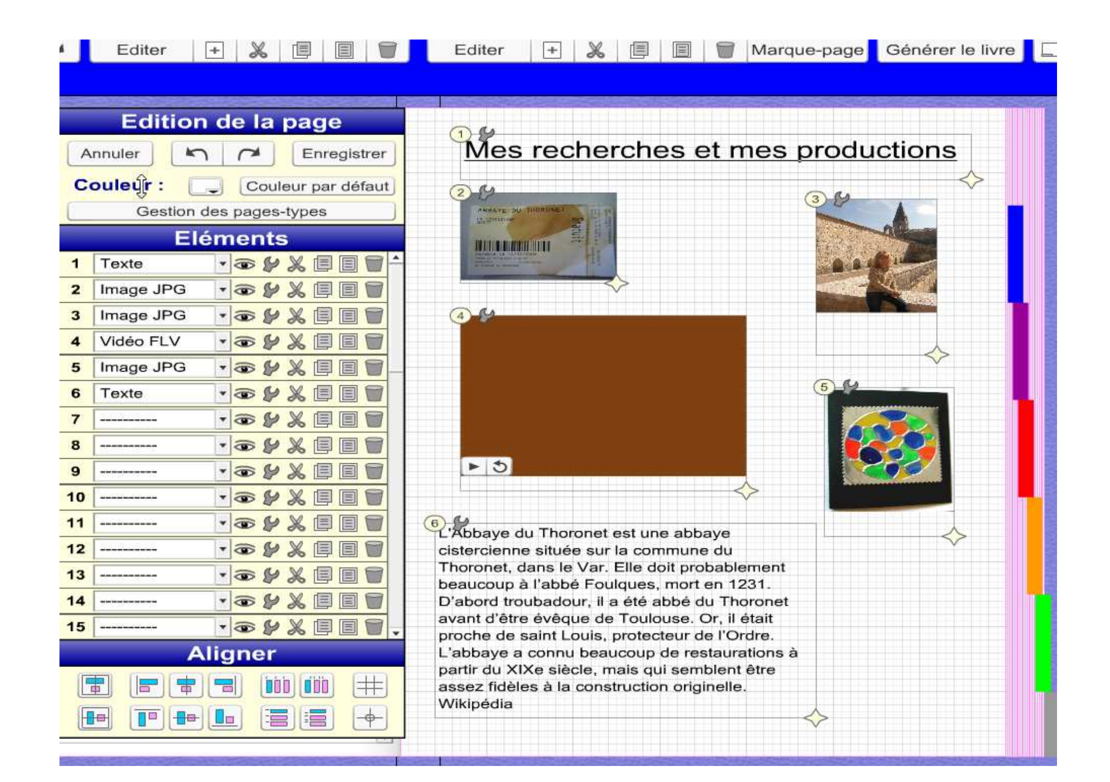


4. Remplir la page de présentation de l’oeuvre	Pour remplir cette page, voir les démarches expliquées en 2.1, 2.2, 2.3, 3



5. Remplir la page personnelle de l'élève





Page lors de l'édition



Page finalisée

6. Frise à la fin du cahier

Ma frise d'Histoire des Arts

Sur cette double page, choisis une des oeuvres étudiées pour illustrer chaque période.

48 49

7. Cartes présentes à la fin du cahier

